



XBOX 360®



DIVINITY II

THE DRAGON KNIGHT SAGA



INSTRUKCJA

FOCUS
HOME INTERACTIVE

! OSTRZEŻENIE Przed rozpoczęciem gry należy przeczytać instrukcję obsługi konsoli Xbox 360® i akcesoriów i zapoznać się z informacjami dotyczącymi bezpieczeństwa i zdrowia. Instrukcje należy zachować na przyszłość. Instrukcje są również dostępne pod adresem www.xbox.com/support.

Wpływ gier wideo na twoje zdrowie

Ataki wywołane szkodliwym działaniem obrazu

Niewielki odsetek osób może być narażony na dolegliwości wywołane określonymi obrazami, w tym migającym światłem lub układami obrazów, które mogą pojawiać się w grach wideo. Na dolegliwości wywołane szkodliwym działaniem obrazu w zetknięciu z grami wideo mogą być narażone nawet osoby, które nigdy nie miały tego typu problemów, ale mają niezdiagnozowaną chorobę wywołującą ataki epilepsji.

Takie stany mogą przybrać formę różnych symptomów, w tym mroczki, problemy ze wzrokiem, drganie powiek lub twarzy, drganie lub trzęsienie rąk albo nóg, dezorientacja lub okresowa utrata koncentracji. Ataki tego typu mogą także powodować utratę świadomości lub konwulsje, które z kolei mogą prowadzić do obrażeń spowodowanych upadkiem lub uderzeniem o przedmioty znajdujące się w pobliżu.

Jeśli wystąpi którykolwiek z tych objawów, należy natychmiast przerwać grę i skonsultować się z lekarzem. Rodzice powinni obserwować dzieci i pytać, czy nie występują u nich wymienione objawy. Dzieci i nastolatki są bardziej narażone na te ataki niż dorośli. Ryzyko wystąpienia ataków wywołanych wyświetlanymi obrazami można ograniczyć, stosując poniższe środki zapobiegawcze: siadanie w większej odległości od ekranu; korzystanie z mniejszego ekranu; granie w dobrze oświetlonym pomieszczeniu; unikanie grania w stanie sennosci lub zmęczenia.

W stwierdzonych uprzednio przypadkach ataków epilepsji wywołanych wyświetlanymi obrazami przed przystąpieniem do gry należy skonsultować się z lekarzem.

Czym jest system PEGI?

System klasyfikacji gier PEGI chroni młode osoby przed kontaktem z grami nieodpowiednimi dla ich grupy wiekowej. UWAGA: nie jest to ocena poziomu trudności gry. Dzięki zastosowaniu dwustopniowego systemu ocen, PEGI pozwala rodzicom i nabywcom gier dla dzieci dokonać świadomego wyboru produktu odpowiedniego dla wieku docelowego gracza. Pierwszą częścią oceny jest klasyfikacja wiekowa:-



Drugą częścią oceny są piktogramy opisujące zawartość gry. Zależnie od treści w niej występujących, gra może być oznaczona kilkoma piktogramami. Klasyfikacja wiekowa pozwala oddać natężenie tych elementów gry. System PEGI stosuje następujące piktogramy:-



Aby uzyskać więcej informacji na temat systemu klasyfikacji PEGI, odwiedź stronę pod adresem <http://www.pegi.info> oraz pegionline.eu



SPIS TREŚCI

POMOC TECHNICZNA	4	INTERFEJS GRY	18
		Ekran gry	18
GWARANCJA	5	Walka	19
WPROWADZENIE	6	STEROWANIE	20
		Interakcja z postaciami niezależnymi	21
DOTYCHCZASOWY ROZWÓJ WYDARZEN	7	Punkty doświadczenia i rozwój postaci	21
		Interakcja z przedmiotami	21
MENU GŁÓWNE	10	MENU GRY	22
TWORZENIE POSTACI	11	WIEŻA BITEWNA	27
w Ego Draconis	11	Wstęp	27
we Flames of Vengeance	11	Sala tronowa i główna komnata	27
		Poziomy	28
ROZWÓJ POSTACI	13	Smoczy Kamień	28
Współczynniki	13		
Cechy	14	OPCJE I USTAWIENIA	29
Odporność	14		
Obrażenia	15	Xbox LIVE	30
Modyfikatory	15		
Smocza postać	16	TWÓRCY GRY	31
Umiejętności	17		
Czytanie umysłu	17		
Chowaniec	18		

OSTRZEŻENIE PRZED EPILEPSJĄ

Niektóre osoby mają skłonność do ulegania atakom epilepsji lub utraty przytomności pod wpływem dynamicznych zmian światła. Mogą one doznać ataku epileptycznego podczas gry. W określonych sytuacjach atak taki może przydarzyć się nawet osobie, u której nie zdiagnozowano wcześniej schorzeń tego typu. Jeżeli kiedykolwiek doświadczyłeś ataku epileptycznego lub zdarzyło się to członkowi twojej rodziny, przed rozpoczęciem gry skonsultuj się z lekarzem. Jeżeli jesteś rodzicem, zwracaj szczególną uwagę na to, czy niżej wymienione objawy nie występują u twojego dziecka. Jeśli podczas gry doświadczysz któregoś z następujących objawów: duszność, zawroty głowy, zaburzenia wzroku, skurcze powiek, drgania gałki ocznej, zaburzenia błędnika lub konwulsje, NATYCHMIAST PRZERWIJ GRĘ i skonsultuj się z lekarzem.

Dołącz do społeczności gry Divinity II - The Dragon Knight Saga pod adresem www.divinity2-saga.com - znajdziesz tam najnowsze informacje, materiały do pobrania i forum!

©2010 Larian Studios i Focus Home Interactive. Wydawca: Focus Home Interactive na licencji Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios i ich odpowiednie loga są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive i ich odpowiednie loga są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Focus Home Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne nazwy, znaki towarowe i loga należą do swych właścicieli.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft.

POMOC TECHNICZNA

Jeśli podczas instalacji Divinity II - The Dragon Knight Saga napotkasz jakieś trudności, nie wahaj się kontaktować z naszym działem pomocy technicznej za pomocą e-maila lub oficjalnego forum.

E-mail : support@divinity2-saga.com

Pomoc techniczna: <http://www.larian.com/forums/>

Przygotuj się na przekazanie naszej ekipie technicznej wszystkich potrzebnych szczegółów. Przygotuj następujące informacje:

- rodzaj problemu
- okoliczności występowania problemu
- czy problem występuje za każdym razem?

Zgromadź również informacje o swoim komputerze (szybkość procesora, karta graficzna, wersja DirectX, wersje sterowników).

GWARANCJA

Nazwa produktu: Divinity II - The Dragon Knight Saga

Focus Home Interactive gwarantuje, że medium, na którym dostarczony jest Produkt, będzie w okresie dziewięćdziesięciu (90) dni od daty zakupu wolne od wad materiałowych lub produkcyjnych przy normalnym użytkowaniu (wyluczając przypadki zaniedbań, nadużyć lub niewłaściwego użycia). W przypadku wystąpienia w tym okresie wady medium Focus Home Interactive może wybrać między wymianą produktu (pod warunkiem, że wciąż będzie on produkowany przez Focus Home Interactive) a dostarczeniem użytkownikowi - po spełnieniu prezeń poniższych warunków - produktu równej lub mniejszej wartości.

W celu wymiany wadliwego produktu użytkownik winien przesłać Produkt w oryginalnym opakowaniu działowi pomocy technicznej Focus Home Interactive (ponosząc koszty transportu) wraz z dowodem zakupu, opisem problem i pełnymi danymi kontaktowymi.

Zalecamy korzystanie z listów poleconych z potwierdzeniem odbioru i wysyłkę na adres: Focus Home Interactive, Technical Support, 100 avenue du général Leclerc, 93692 PANTIN CEDEX

WPROWADZENIE

Drogi graczu,

Chciałbym powitać Cię w uniwersum Divinity i podziękować za zakup naszej gry. Jeśli grałeś już w którąś z gier Divinity, witam Cię ponownie!

Kupiłeś właśnie jedną z największych produkcji w historii Larian Studios - efekt setek roboczogodzin wielu członków naszego zespołu, którzy poświęcili tworzeniu tej gry znaczącą część swojego życia. Każdy z nich dołożył do świata Divinity cegiełkę swoich życiowych doświadczeń i umiejętności - mam nadzieję, że powstały w ten sposób koktajl przypadnie Ci do gustu.

Gdy pierwszy raz zapowiedzieliśmy The Dragon Knight Saga, wiele osób sądziło, że będzie to jedynie pakiet Divinity II - Ego Draconis i Divinity II - Flames of Vengeance, jednak składa się na niego znacznie więcej. Wiele z nas traktuje ten pakiet jako grę, którą powinno być Divinity II - Ego Draconis. Jeśli grałeś w poprzednie gry Divinity II, znajdziesz wiele zmian nie tylko w engine, ale i w ich zawartości.

Te zmiany są efektem wiedzy pozyskanej przez nas z obserwacji graczy poprzednich gier Divinity. Sądzimy, że w połączeniu z dodatkową zawartością znacznie zwiększającą przyjemność płynącą z Divinity II. Powracający gracze przekonają się, że modyfikacjom uległy całe obszary gry w miejscach, w których naszym zdaniem zakłócona została płynność rozgrywki, a liczne często frustrujące działania są teraz znacznie łatwiej dostępne. W wielu miejscach poprawiono również działanie gry, natychmiast powinno się również dać zauważyć wzrost jakości grafiki.

The Dragon Knight Saga opowiada o losach Pogromcy Smoków zyskującego władzę niekonwencjonalnymi metodami. Projektując grę pragniemy zapewnić graczom zdrową mieszankę zadań, walki, eksploracji, poszukiwań przedmiotów i zagadek. Wybraliśmy w tym celu metodę naphania świata gry ciekawymi rzeczami do zrobienia - jeśli jesteś typem gracza lubiącego eksplorację, szybko odkryjesz, że może ona przynieść wymierne korzyści. Nie zapomnij czytać od czasu do czasu w myślach innych - dzięki temu odkryjesz wiele skrótów i tajemnic, co jednak oczywiście musisz porównać z kosztem w postaci utraty doświadczenia.

Gra zachęca do eksploracji i szwendania się po losowo wybranych miejscach, możesz od czasu do czasu napotkać wyzwania, którym twój bohater nie zdoła sprostać - zwłaszcza, że pragniemy, aby nasza gra była nie lada wyzwaniem. W takim wypadku warto spróbować najpierw czegoś innego i wrócić w kłopotliwe miejsce później. Możesz również spróbować zmiany poziomu trudności rozgrywki. Poziom dla „niedzielnich graczy” powinien zmienić walki w spokojne spacerki. Jeśli będzie zbyt łatwo, zawsze możesz wrócić do normalnych ustawień.

Mam nadzieję, że Divinity II – The Dragon Knight Saga dostarczy Ci dużo rozrywki i uśmiechu. Wyraż swoją opinię o grze na naszym forum pod adresem www.larian.com. Możesz nam w ten sposób produkować w przyszłości lepsze gry, będziesz też miał możliwość nawiązania z nami bezpośrednich kontaktów - forum odwiedza wielu pracowników firmy Larian.

Milej gry!

Z poważaniem,

Swen Vincke

DOTYCHCZASOWY ROZWÓJ WYDARZEŃ

W grze Divinity II - Ego Draconis powrócisz do Rivellonu, ponadczasowego świata trwogi i magii rozdartego i pobrużdżonego seriami apokaliptycznych wojen. Nawet bogowie nie wiedzą, czym pokojowo nastawiona ludność tych krain zasłużyła sobie na tak okropny los. Jak jednak złośliwie zauważyłby każdy z tutejszych wodzów armii, nie ma czasu na rozmyślanie, gdy Pan Chaosu morduje twoją rodzinę, pali twoje miasta i rozruca sól po żywej niegdyś ziemi. To wcielenie zła dwukrotnie przybywało ze swego piekielnego wymiaru, by brodzić w krwi wojowników pod szczerbami niebem, i dwukrotnie obrońcy Rivellonu nie złożyli broni pomimo ogromnych strat. Zwycięstwo nie przyniosło im jednak ulgi, wiedzieli bowiem, że pewnego dnia demon powróci.

Tak też się stało, wcześniej, niż ktokolwiek się spodziewał, gdyż jak to często bywa, zło czaiło się wewnątrz: lojalni wobec Przeklętych Hord ludzie chcieli nie tylko doprowadzić do powrotu ich mrocznego pana, lecz również nadać jego demonicznej postaci ludzki wygląd, aby przejął władzę nad Rivellonem, zamiast go niszczyć. Grupa zwana Czarnym Kręgiem była bliska osiągnięcia tego celu i na pewno udałoby się jej, gdyby nie niestrudzona czujność sławnego czarodzieja Zandalora i zaskakujący los mało znanego poszukiwacza przygód Luciana. Ten ostatni, prowadzony przez siły dobra, zdemaskował złowrogie machinacje Czarnego Kręgu i gdy nadszedł czas, dobrowolnie poddał się odważnemu rytuałowi, w którego wyniku otrzymał boską moc. I tak narodził się Boski.

Pozostawiając za sobą trupy przeciwników, awatar światła ruszył w ślad za wrogiem do jego twierdzy, ukrytej głęboko pod powierzchnią pustyni Yuthul Goru, w której wytropił i zabił wszystkich członków starszyny Czarnego Kręgu, aż w końcu stanął twarzą w pysk z ich diabolicznym przywódcą, Demonem Kłamstw. Demon uśmiechnął się tylko i powiedział Boskiemu, że zjawił się zbyt późno – proces przeniesienia dobiegł końca i Pan Chaosu znowu będzie kroczył przez świat. Zaiste, za jego plecami na dużym ołtarzu leżało nowo narodzone dziecko: do przesiąknięta zepsuciem dusza w niewinnej powłoce. Boski

zakończył żywot demona swym mieczem, jednak choć wcześniej był w stanie położyć kres potężnemu zagrożeniu, które niemal powaliło Rivellon na kolana, nie potrafił zmusić się do zabicia dziecka.

Nadal mu imię Damian i przez wiele lat miał pod swoją kuratelą Przekłętą, który nie zdawał sobie sprawy ze straszliwych mocy kryjących się pod jego chłopięcą powierzchownością, dopóki nie spotkał Ygerny. Ta, wysłana przez swojego ojca, nekromantę Czarnego Kręgu Kalina, by uwięzić Damiana, zaprzyjaźniła się z młodzieńcem, który natychmiast się w niej zauroczył. Ona nie tylko odwzajemniła jego uczucia, lecz również rozbudziła drżące w nim moce. Na początku ćwiczyli razem proste zaklęcia, ale z czasem przeszli do potężniejszej magii, rzadziej spotykanych zaklęć i, co najgroźniejsze, posiadli zakazaną wiedzę. Przez pewien czas Boski, przybrany ojciec Przekłętą, nie był świadom złego wpływu Ygerny na jego syna – w końcu jednak pojawiły się dowody łączące ją z Kalinem, którego niedługo wcześniej zabił. Podczas przesłuchania ujawniła, że popiera złowrogie plany ojca, których najważniejszym punktem było przebudzenie uśpionych mocy Damiana.

Po wysłuchaniu tych okropnych słów Lucian nie miał wyboru, musiał wykonać wyrok śmierci na Ygernie – Czarny Krąg nigdy nie zasługuje na łaskawość, bez względu na okoliczności. Pod okiem mądrego, lecz strapionego Zandalora miecz Boskiego pozbawił Ygernę głowy.

W teże proroczej chwili, gdy krew Ygerny pokrywała coraz większy kawał podłogi, zjawił się Damian i wymówił zaklęcie, które zbiło z nóg nawet tak potężne zgromadzenie: zaklęcie stopienia dusz. Zanim ktokolwiek zareagował, Damian odwrócił się i zniknął. Boski wiedział, że od tego momentu jego syn będzie jego największym wrogiem, i zrozumiał, że Damian zrealizował już wielką część swojego czarnego potencjału – kto potrafi dokonać stopienia dusz, jest niewątpliwie potężnym przeciwnikiem. Przekłety znów chodził po świecie.

Gdy Lucian i Damian zbierali swe armie, Zandalor rozważał reperkusje czynów Damiana. Stopienie dusz jest samo w sobie wyjątkowym zdarzeniem. Stopienie dusz z duszą chwytającą się ostatnich chwil na pograniczu życia i śmierci jest czynem niespotykanym. Niepewny konsekwencji czekających jego, jak i Damiana, powierzył zwłoki Ygerny balsamistom, rezygnując ze zwyczajowego obrzędu palenia zwłok członków Czarnego Kręgu.

Wkrótce doszło do starcia Czarnego Kręgu z Boskimi Paladynami. Dla Damiana jedynym celem był Lucian – zamierzał odwzajemnić mu się za sposób potraktowania Ygerny. Nie wiedział jednak, że Boski jest przygotowany na spotkanie z nim. Zważył swojego syna do świątyni szczelini, by odesłać go tam do innego wymiaru. Oślepiiony niepojętym gniewem Damian nie zdał sobie sprawy, że daje się wciągnąć w pułapkę, i wkrótce został uwięziony w zamieszkanym przez cienie Nemesis. Boski powrócił do Rivellonu szczęśliwy, że zagrożenie ze strony jego przybranego syna zostało usunięte, a jednocześnie dziwnie zasmucony, ponieważ dotarło do niego, że stopienie dusz owdlańniętego złem Damiana było w istocie wyrazem miłości.

Przekłety starał się wykorzystać jak najlepiej swój pobyt w Nemesis. Czekał na właściwy moment, rosnąc i nabierając mocy, aż w końcu dokonał tego, co większości wydawało się niemożliwe: uwolnił się ze swojego więzienia w innym wymiarze i zadał cios zaskoczonym rivellońskim oddziałom. Cały czas skupiał wszystkie swe myśli na jednym: zniszczeniu Boskiego w odwecie za Ygernę. Wojna zmieniła oblicze Rivellonu – ciągnęła się latami, a jedno katastroficzne wydarzenie pociągało za sobą następne. W miejscu, gdzie dawniej stały góry, pozostała tylko płaska, spalona równina. Malownicze tereny rolnicze wypiętrzyły się i przeobraziły w skaliste urwiska. Ludzie stawili jednak czoło swemu wewnętrznemu wrogowi z niezwykłą odwagą i nieustraszczością. Decydującym powodem ich niezłomnego optymizmu był nowo utworzony sojusz pomiędzy Boskim i nielicznymi, lecz ogromnie potężnymi Smoczymi Rycerzami: ostatnimi i nieuchwytnymi adeptami smoczej magii w opanowanym przez demony świecie.

W trakcie rozstrzygającej bitwy szale zwycięstwa mogły przechylić się na każdą ze stron. Doszło jednak do nieprawdopodobnego zdarzenia: jeden ze Smoczyc Rycerzy zdradził i zabił nic nie podejrzewającego Boskiego. W zamieszaniu, które z tego wynikło, Paladyni zaczęli walczyć ze smokami i demonami. Na szczęście Zandalorowi udało się poderwać wojsko do walki i ledwo uniknąć katastrofy. Damian, który stracił już sporą część swych oddziałów i był świadkiem zrealizowania się jego zemsty, nakazał swej armii opuszczenie pola bitwy. Jego panowanie nad Rivellonem mogło poczekać. Poza tym miał na głowie inne sprawy.

Utknąwszy w impasie, obie strony poczęły liczyć z ran i ludzkość szykowała się do kolejnej wojny. Gdy minął rok, a później i dziesięć lat, a do wojny wciąż nie doszło, dobrzy ludzie Rivellonu nabrali przekonania, że Damian nie stanowi już poważnego zagrożenia. Zaczęli się rozluźniać i wracać do normalnego życia. Minęło już ponad pół wieku i chociaż Przekłety wciąż okryty jest złą sławą, uważa się go najwyżej za odległe zagrożenie. Czy ten spokój jest uzasadniony, to się jeszcze okaże...

MENU GŁÓWNE



Kontynuuj

Kontynuuj rozgrywkę od miejsca ostatniego zapisu.

Nowa gra: Divinity II – Ego Draconis

Rozpocznij nową grę na samym początku sagi Divinity II.

Nowa gra: Divinity II – Flames of Vengeance

Rozpocznij nową grę już po wydarzeniach z Ego Draconis, kontrolując nową lub tą samą postać.

Wczytaj grę

Wczytaj jeden w wcześniej zapisanych stanów gry.

Ustawienia

Skonfiguruj według własnych upodobań grafikę, dźwięk, sterowanie i inne opcje gry.

Twórcy

Poznaj nazwiska członków zespołu pracującego nad Divinity II - Ego Draconis i Flames of Vengeance.

TWORZENIE POSTACI



Tworzenie postaci w Ego Draconis

Imię i wygląd

Rozpoczynając nową przygodę z Divinity II - Ego Draconis, możesz wybrać imię, płeć, fryzurę, wygląd twarzy i głos swojego bohatera. Właściwości te w żaden sposób nie wpływają na cechy ani umiejętności postaci. Jeśli chcesz zmienić wygląd postaci w trakcie rozgrywki, możesz dokonać tego w dowolnej chwili, o ile wiesz, gdzie znaleźć iluzjonistę. Czarodziej ten może zmienić twój wygląd, a nawet płeć i imię, jeśli sobie tego zażyczysz.

Początkowe cechy

Podczas tworzenia postaci nie można wybrać żadnych początkowych cech, ale nie przejmuj się: możliwość wyboru pojawi się na pierwszym etapie gry w Divinity II: w górskiej wiosce Dalekobłask.

Tworzenie postaci we Flames of Vengeance

Kontynuacja przygód istniejącej postaci

Jeśli pragniesz kontynuować przygodę istniejącą postacią, musisz wczytać zapis stanu rozgrywki z Ego Draconis i przejść do końca gry. Po jej finale automatycznie rozpocznie się dodatek Flames of Vengeance.

Rozpoczęcie z nową postacią

Jeśli chcesz rozpocząć dodatek Flames of Vengeance nową postacią, po ustaleniu wyglądu bohatera możesz wybrać gotowe lub własne ustawienia jego cech.

Bohater gotowy będzie postacią na 35. poziomie, która rozpocznie nową przygodę z odpowiednią ilością złota w ramach rekompensaty za brak gromadzonego w toku wcześniejszych przygód ekwipunku.

Postać gotowa

Możesz wybrać jedną z czterech opracowanych przez twórców gry klas: wojownika, specjalisty od walki wręcz; maga, specjalisty od magii; łowcy, specjalisty od walki dystansowej; oraz kapłana, specjalisty od przywoływania. Wybranie któregoś z nich pozwoli ci natychmiast rozpocząć grę we Flames of Vengeance.

Postać własna

Możesz też przejść przez cały proces zaawansowanej konfiguracji postaci, budując istotę na 35. poziomie od samego początku lub zmieniając ustawienia któregoś z bohaterów gotowych.

Pamiętaj - podczas wybierania umiejętności postaci możesz część z nich zmaksymalizować, ale w trakcie gry pozostałe będą objęte standardowymi limitami. Pomóc w ich zniesieniu mogą ci specjaliści instruktorzy.

ROZWÓJ POSTACI



Współczynniki

Punkty Wytrzymałości

Liczba Punktów Wytrzymałości określa ogólną gotowość do walki i jest bezpośrednim wskaźnikiem twojej odporności na ciosy. Tutaj nie liczy się zasada „mniej znaczy więcej”; jeśli chcesz przeżyć, musisz mieć jak najwięcej Punktów Wytrzymałości. Z upływem czasu regenerują się one powoli. Jeśli jednak odniesiesz poważne obrażenia, najlepiej skorzystać z mikstur i zaklęć, by odzyskać energię życiową. Pamiętaj: kiedy liczba Punktów Wytrzymałości spadnie do zera, pożegnasz się z życiem...

Liczba w nawiasie wskazuje procent punktów automatycznie regenerowanych w każdej sekundzie.

Modyfikowane przez: Witalność

Mana

Ilość many odzwierciedla gotowość do rzucania zaklęć i korzystania z umiejętności. Każde rzucone zaklęcie wiąże się z ubytkiem many, więc jeśli chcesz wslawić się jako czarodziej, miej pod ręką spory zapas many. To nie oznacza jednak, że wojownicy czy łowcy mogą zaniedbywać swój poziom many, ponieważ wykonanie ataku wirowego lub wystrzelenie rozszczępionych strzał również go obniża.

Liczba w nawiasie wskazuje procent punktów automatycznie regenerowanych w każdej sekundzie.

Modyfikowana przez: Siły duchowe

Doświadczenie

Doświadczenie można zyskać przez zabijanie przeciwników i wykonywanie zadań. Gdy uzbierasz dość doświadczenia, możesz awansować na wyższy poziom, co wiąże się z podwyższeniem cech i ulepszeniem posiadanych umiejętności lub wyborem nowych. Doświadczenie jest również zużywane podczas korzystania z umiejętności czytania umysłu, co wiąże się z możliwością wystąpienia niedoboru doświadczenia. Dalsze informacje na ten temat znajdują się w części instrukcji poświęconej czytaniu umysłu.

Cechy

Witalność

Witalność oznacza ogólne zdrowie i sprawność. Przeznaczając punkty na tę cechę, zwiększysz liczbę Punktów Wyttrymałości.

Sily duchowe

Sily duchowe stanowią o sile twojego umysłu. Przeznaczając punkty na tę cechę, zwiększysz ilość many.

Sila

Sila określa twoją sprawność fizyczną. Przeznaczając punkty na tę cechę, zwiększysz ilość obrażeń zadawanych w walce wręcz, odporność na ataki w walce wręcz, wysokość modyfikatora Zahartowane ciało oraz tempo regeneracji PW.

Zręczność

Zręczność odzwierciedla twoją zwinność i refleks. Przeznaczając punkty na tę cechę, zwiększysz ilość obrażeń zadawanych w walce dystansowej, odporność na ataki dystansowe oraz wysokość modyfikatora Szybki refleks.

Inteligencja

Inteligencja określa twoje zdolności poznawcze. Przeznaczając punkty na tę cechę, zwiększysz ilość obrażeń zadawanych magią (głównie bronią magiczną, ale także - choć wolniej - ofensywnymi zdolnościami magicznymi), odporność na ataki magiczne, wysokość modyfikatora Niezłomna wola oraz tempo regeneracji punktów many.

Odporność

Odporność w walce wręcz

Liczba ta wskazuje procentowe zmniejszenie obrażeń, które otrzymujesz w walce wręcz. Wyliczana jest na podstawie dwóch parametrów: łącznej wartości pancerza w walce wręcz ekwipunku, który masz na sobie, oraz twojej siły. Im wyższa jest suma wartości pancerza w walce wręcz i twoja siła, tym wyższy jest procent zmniejszenia.

Odporność w walce dystansowej

Liczba ta wskazuje procentowe zmniejszenie obrażeń, które otrzymujesz w walce dystansowej. Wyliczana jest na podstawie dwóch parametrów: łącznej wartości pancerza w walce dystansowej ekwipunku, który masz na sobie, oraz twojej zręczności.

Im wyższa jest suma wartości pancerza w walce dystansowej i twoja zręczność, tym wyższy jest procent zmniejszenia.

Odporność na magię

Liczba ta wskazuje procentowe zmniejszenie obrażeń, które otrzymujesz w atakach magicznych. Wyliczana jest na podstawie dwóch parametrów: łącznej wartości pancerza w przeciwko magii ekwipunku, który masz na sobie, oraz twojej inteligencji. Im wyższa jest suma wartości pancerza przeciwko magii i twoja inteligencja, tym wyższy jest procent zmniejszenia.

Obrażenia

Obrażenia w walce wręcz

Liczba ta wskazuje minimalną i maksymalną ilość obrażeń zadawanych obecnie używaną bronią białą. Zwykle obrażenia są wyświetlane na białą, magiczne - na niebiesko.

Obrażenia w walce dystansowej

Liczba ta wskazuje minimalną i maksymalną ilość obrażeń zadawanych obecnie używaną bronią dystansową. Zwykle obrażenia są wyświetlane na białą, magiczne - na niebiesko.

Szansa na trafienie krytyczne

Procentowa szansa na wykonanie trafienia krytycznego obecnie używaną bronią.

Szansa na trafienie krytyczne w walce wręcz

Procentowa szansa na wykonanie trafienia krytycznego obecnie używaną bronią białą.

Szansa na trafienie krytyczne w walce dystansowej

Procentowa szansa na wykonanie trafienia krytycznego obecnie używaną bronią dystansową.

Modyfikatory

Zahartowane ciało

Zahartowane ciało skraca okres działania na ciebie zaklęć takich jak Krwawienie, Spalenie, Trucizna i Przemiana.

Szybki refleks

Szybki refleks określa ilość dodatkowych obrażeń zadawanych przy trafieniu krytycznym.

Niezłomna wola

Niezłomna wola określa twoją odporność na Kłatwę, Strach, Przemianę, Niespodziankę Lowcy i Ogluszenie.

Smocza postać

Twoja smocza postać różni się od postaci ludzkiej pod tym względem, że przy każdym awansie do współczynników dodawana jest stała liczba punktów. Możesz jednak dodatkowo zwiększać te współczynniki, znajdując w trakcie gry elementy zbroi, których noszenie wiąże się z pewnymi premiami.

Do smoczej postaci odnoszą się następujące współczynniki: Punkty Wytrzymałości, mana, atak i obrona.

Smocza postać odznacza się również tym, że dostępnych tylko dla niej umiejętności nie można ulepszyć dzięki awansowi, lecz przez czytanie ksiąg umiejętności, które napotkasz w trakcie podróży lub otrzymasz w nagrodę za wykonanie zadania.

Punkty Wytrzymałości

Podobnie jak ludzka postać, smok zginie, gdy liczba jego Punktów Wytrzymałości spadnie do zera. Również w tym przypadku zaklęcia są dobrym sposobem na uniknięcie takiego losu.

Mana

Nawet smok nie ma niewyczerpanych zasobów many, więc zwracaj uwagę na swój poziom many, gdy obracasz w pył umocnienia wroga. Utrata zdolności ziania ogniem podczas ataku to powód do wstydu.

Doświadczenie

Całe doświadczenie zdobyte w postaci smoka jest do twojej dyspozycji również w ludzkiej postaci.

Atak

Atak określa ilość zadawanych obrażeń. Im wyższa wartość ataku, tym więcej obrażeń zadajesz.

Obrona

Obrona określa ilość otrzymywanych obrażeń. Im wyższa wartość obrony, tym mniej obrażeń otrzymujesz.

Umiejętności



Umiejętności są nieodłączną częścią przygody, w którą wciąga cię gra Divinity II. Pewne rodzaje umiejętności przypisane są do klasy wojownika, łowcy lub czarodzieja, a inne nie są związane z żadną konkretną klasą. Nie zapomnij, że rozgrywka RPG w Divinity II jest w gruncie rzeczy bezklasowa: wraz z rozwojem postaci możesz swobodnie łączyć wszystkie ścieżki i rozwiązania, które twoim zdaniem zapewnią ci największą satysfakcję z gry.

Porada: nie śpiesz się z wychodzeniem z Dalekobasku, gdyż właśnie tam pierwszy raz zetkniesz się z walką, dzięki czemu dowiesz się, czym charakteryzują się poszczególne style walki.

Gdy uzyskasz punkty umiejętności, możesz wybrać lub ulepszyć umiejętności na drzewku umiejętności. Od razu będzie widać, jakie możliwości otwierają się przed tobą, dzięki czemu możliwe będzie dokładne zaplanowanie, które umiejętności odblokujesz lub wzmocnisz w trakcie gry. Pamiętaj, że po zatwierdzeniu przydziału punktów do umiejętności nie można już cofnąć dokonanego wyboru. Dlatego też nie podejmuj pochopnych decyzji.

Czytanie umysłu

Sztuka czytania umysłu jest specjalną umiejętnością dostępną tylko Smoczym Rycerzom i Pogromcom. W grze Divinity II możesz odczytywać myśli postaci niezależnych, dzięki czemu uzyskasz nowe informacje, odkryjesz tajemnice, a czasami nawet poznasz nowe sposoby wykonywania zadań. Czytanie umysłu ma jednak swoją cenę: każde użycie tej umiejętności będzie kosztować cię pewną ilość doświadczenia. Oznacza to, że przy każdym odczytaniu myśli zwiększy się parametr niedoboru doświadczenia, który należy obniżyć do zera, by móc otrzymywać doświadczenie pozwalające na awans. Musisz więc starannie rozważyć wady i zalety tej metody.

Chowaniec

Twój chowaniec jest wyjątkowym sprzymierzeńcem, którego możesz wykorzystywać do pomocy, a nawet zmieniać jego budowę. Wejdź do kręgu nekromancji, by użyć części ciał goblinów, nieumarłych oraz smoczych elfów do zmiany budowy chowańca. Dzięki nowym kończynom uzyska on różne nowe moce. Możesz z nimi eksperymentować do woli (zapoznaj się z interfejsem kręgu nekromancji).

Do przyzywania chowańca na polu walki potrzebna jest kryształowa czaszka – swego rodzaju amulet – na którą możesz natknąć się w trakcie zwiędzania świata gry. Kryształowa czaszka jest urządzeniem, za którego pomocą możesz wezwać swojego nekromanckiego sojusznika. Po przywołaniu chowaniec będzie przy tobie do momentu, kiedy zginie lub go odesłesz. Po upływie pewnego czasu może zostać przyzwany ponownie.

INTERFEJS GRY

Ekran gry



1. Kula stanu

Ukazuje twoje najbliższe otoczenie i lokalizację bohaterów niezależnych - tak przyjaznych (zielone kropki), jak i wrogich (czerwone kropki).



2. Pola szybkiego wyboru

W polach tych możesz umieszczać wybrane przez siebie broń i umiejętności. Najlepiej stworzyć dobre połączenie ulubionej broni do walki wręcz lub dystansowej, preferowanych umiejętności i przydatnych przedmiotów takich jak mikstury lecznicze. Wciśnij i przytrzymaj odpowiedni przycisk, by uzyskać dostęp do menu szybkiego wyboru.



3. Pasek zdrowia przeciwnika

Pokazuje poziom zdrowia wskazanego przeciwnika.



4. Wzmocnienia i osłabienia

Wzmocnienia i osłabienia odpowiadają korzystnym i niekorzystnym stanom, w których może znaleźć się postać. Są one tymczasowe, ale mogą ci bardzo pomóc albo zaszkodzić, dopóki trwają.

Walka

Walka w ludzkiej postaci

Wygrywanie walk w Divinity II wymaga dobrego połączenia zabójczej broni, zdumiewających umiejętności i potężnej magii. Może zrobić się gorąco, ale jeśli nauczysz się korzystać z opisanych poniżej funkcji, wkrótce nie będziesz mieć sobie równych w walce.

Pauza

Nigdy nie zapominaj, że w każdej chwili możesz wstrzymać grę, wciskając przycisk . Dzięki temu nie tylko możesz spojrzeć chłodnym okiem na pole bitwy, ale również masz czas na wybór podręcznych przedmiotów i umiejętności, a także możesz skorzystać z mikstur w razie potrzeby. To naprawdę może uratować ci życie.

Namierzanie

Możesz skoncentrować się na pojedynczym przeciwniku, namierzając go - w tym celu wciśnij i przytrzymaj przycisk . To funkcja szczególnie przydatna przy stosowaniu luków i/lub zaklęć dystansowych. W trybie namierzania możesz zmieniać cele, kierując w bok.

Uniki

Pogromca Smoków jest bardzo zwinny wojownikiem. Dobrze opanuj sterowanie, a przekonasz się, że skacząc i wykonując uniki, odmówisz przeciwnikom smaku zwycięstwa. Możesz skakać do przodu i tyłu, by unikać nadlatujących pocisków, ale również wykonywać uniki na lewo i prawo, robiąc krok w bok i wciskając przycisk .

Walka w smoczej postaci

Walka w smoczej postaci polega na używaniu wyłącznie ataków dystansowych, przede wszystkim ognistej kuli. Nie zapominaj jednak o korzystaniu ze smoczycy umiejętności, które masz do dyspozycji. W zakres wiedzy smoka wchodzi przyzywanie, leczenie, tarcze i inne umiejętności.

Pauza

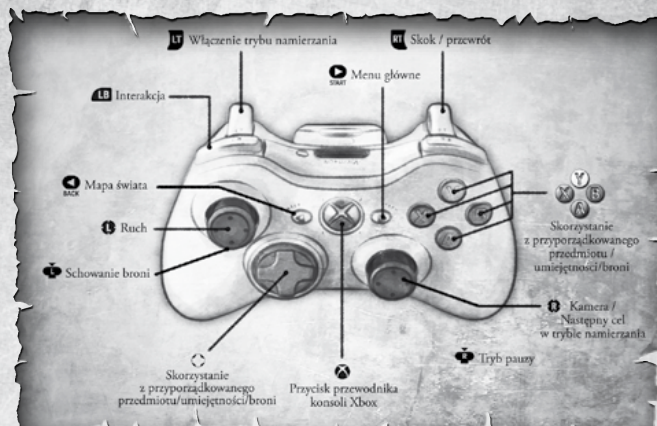
Zobacz „Pauza” w opisie walki w ludzkiej postaci.

Szarża

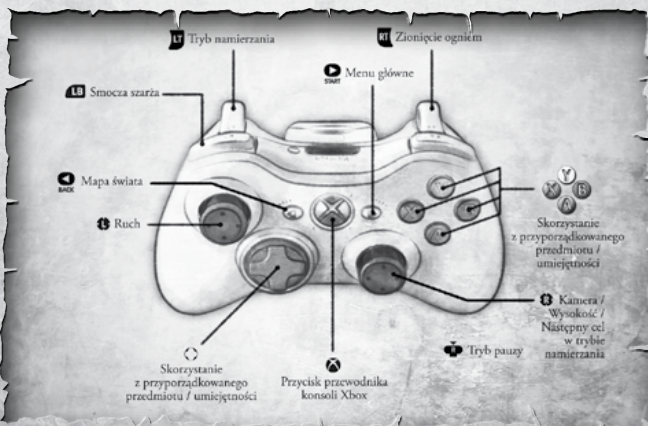
Gdy wciśniesz przycisk **LB**, smok przez chwilę popędzi do przodu, co przydaje się do szybkiego pokonywania terenu. Możesz wykorzystywać ten ruch kreatywnie, by na przykład wpadnąć na terytorium wroga, przywołać chowańca i wrócić w bezpieczne miejsce.

Sterowanie

Układ sterowania ludzką postacią



Układ sterowania smoczą postacią



Interakcja z postaciami niezależnymi

Możesz wchodzić w interakcje z napotkanymi osobami, wciskając w ich pobliżu przycisk **LB**. Jeśli dana postać oferuje pełen dialog, wyświetlone zostanie menu dialogowe. Możesz w nim wybierać odpowiedź za pomocą przycisków **Y** lub **X**; wybór zatwierdzasz przyciskiem **A**. Przycisk **V** pozwala handlować z daną postacią, a przycisk **X** - czytać jej umysł.

W menu handlu możesz przełączać się pomiędzy ekwipunkiem twoim i handlarza, by sprzedać lub kupić wybrane przedmioty. Możesz także odkupić przypadkowo sprzedane przedmioty na karcie odkupywania.

Punkty doświadczenia i rozwój postaci

Gdy zbierzesz odpowiednią ilość doświadczenia, awansujesz na kolejny poziom. Przy każdym awansie uzyskasz dodatkowe punkty współczynników, które możesz przeznaczyć na zwiększenie witalności, sił duchowych, siły, zręczności i inteligencji. Otrzymasz także punkty umiejętności, które możesz przeznaczyć na rozwój wybranej umiejętności.

Gdy zostaniesz Smoczym Rycerzem, Punkty Wytrzymałości, mana oraz współczynniki ataku i obrony smoka będą zwiększać się automatycznie. Smok nie otrzymuje punktów umiejętności przy awansie na kolejny poziom, lecz może rozwijać umiejętności i zyskiwać nowe, gdy znajdziesz odpowiednie księgi w trakcie gry.

Interakcja z przedmiotami

Gdy znajdziesz się w pobliżu przedmiotu, z którym możliwa jest interakcja, wciśnij przycisk **LB**, by podnieść ten przedmiot lub go otworzyć, jeśli to pojemnik.

MENU GRY



Mapa świata

Na mapie dostępne są trzy widoki: widok świata, widok obszaru i przybliżony widok obszaru. Dzięki mapie możesz ustalić swoją pozycję i odnaleźć znaczniki, które czasami są na niej umieszczane automatycznie, lecz można je również nanosić ręcznie.

Kliknięcie znacznika PPM przeniesie go na twoją minimapę, umożliwiając ci łatwe śledzenie go. Dla łatwiejszej orientacji twoja pozycja jest zawsze podświetlona.

Ekwipunek



1. Punkty Wytrzymałości i mana

Twoje aktualne zasoby PW i many. Liczby w nawiasie wskazują procent punktów automatycznie regenerowanych w każdej sekundzie.

2. Miejsca na przedmioty

Możesz tu umieścić swoje ulubione bronie, elementy pancerza czy klejnoty. Po wybraniu miejsca w polu listy przedmiotów (4) wyświetlona zostanie lista rzeczy, które możesz tu umieścić - kliknij tę, którą wybierasz.

3. Statystyki gracza i przedmiotu

Informacje o twojej odporności, ilości zadawanych obrażeń i cechach.

4. Lista przedmiotów

Znajdziesz tu wszystkie posiadane przedmioty. Po wybraniu broni, części pancerza lub klejnotu wyświetlone zostaną pełne statystyki danej broni, pozwalające ci szybko porównać je z użytkowanym aktualnie przedmiotem podobnego typu, którego statystyki znajdziesz w polu (5). Podczas przeglądania listy efekt, który korzystanie z danego przedmiotu miało na twoją postać jest wyświetlany na zielono (jeśli jest pozytywny) lub czerwono (jeśli jest negatywny). Wciśnij i przytrzymaj przycisk **[U]**, żeby zielone i czerwone oznaczenia zniknęły, dając ci możliwość wygodnego porównania skutków wybranego i aktualnie używanego przedmiotu.

5. Statystyki przedmiotu

Znajdziesz tu szczegółowe informacje o wybranym przedmiocie: jego pełne statystyki, efekty zaklęć i uroków, czy należy do zestawu, jaki towarzyszy mu opis i tak dalej.

6. Kategorie przedmiotów

Przyciski **LB** i **RB** pozwalają ci poruszać się między różnymi kategoriami przedmiotów.

Menu działań

Jeśli po wybraniu przedmiotu wciśniesz przycisk **A**, wyświetlone zostanie menu z kilkoma opcjami. Oto one:

Zbadaj

Po wybraniu opcji zbadania przedmiotu wyświetlone zostanie osobne menu. Znajdziesz w nim szczegółowe informacje o wybranym przedmiocie: jego pełne statystyki, efekty zaklęć i uroków, czy należy do zestawu, jaki towarzyszy mu opis i tak dalej.

Wypożaż / schowaj

Wybierz, czy chcesz się wypożać w dany przedmiot lub przeciwnie, przestać go używać.

Użyj

Pozwala użyć przedmiotu - przeczytać książkę, wypić miksturę itp.

Porównaj

Próba porównania przedmiotów spowoduje wyświetlenie osobnego ekranu z pełnymi danymi wybranego przedmiotu oraz odpowiadającego mu obiektu, z którego aktualnie korzystasz.

Rzuć urok

Jeśli przedmiot ma puste miejsca na uroki i wybierzesz opcję rzucenia na niego uroku, zobaczysz listę dostępnych uroków. Rzucanie uroków to proces nieodwracalny - dobrze go przemyśl.

Wyślij do Wieży Bitewnej

Po opanowaniu Wieży Bitewnej możesz przysyłać przedmioty do znajdującego się tam twojego prywatnego skarbca. Możesz w ten sposób zwolnić miejsce w ekwipunku, a odesłane przedmioty będą potem nadal dostępne w twojej wieży.

Zniszcz

Funkcja niszczenia pozwala opróżnić nieco twoje przeladowane zapasy - pamiętaj jednak, że taki przedmiot zostanie usunięty z gry.

Ekran handlu



1. Kategorie przedmiotów handlarza i gracza

Przyciski **LB** i **RB** pozwalają ci poruszać się między różnymi kategoriami przedmiotów twoich i handlarza.

Ostatnia zakładka handlarza jest zakładką odkupienia - pozwala ci odwołać przypadkową sprzedaż przedmiotu lub wycofać się z transakcji, jeśli zmieniłeś zdanie na jej temat.

Ostatnia zakładka gracza pokazuje przedmioty, z których aktualnie korzysta. Nie możesz ich sprzedać, póki są wyposażone, możesz jednak porównać je z ofertą handlarza widoczną w polu (4).

2. Złoto handlarza i gracza

Po lewej stronie wyświetlane jest imię handlarza, z którym masz do czynienia, i zasoby złota, którymi dysponuje. Po prawej stronie widnieją te same informacje dotyczące twojej postaci.

3. Ekwipunek handlarza i gracza

Możesz przeglądać ekwipunek handlarza i wybrać przedmioty, które ci się spodobają. To samo możesz robić ze swoim ekwipunkiem, ale tutaj oczywiście wybierasz przedmioty do sprzedaży. Sprzedane obiekty nie trafią do ekwipunku handlarza - przygotuj się na to, że nigdy więcej już ich nie zobaczysz.

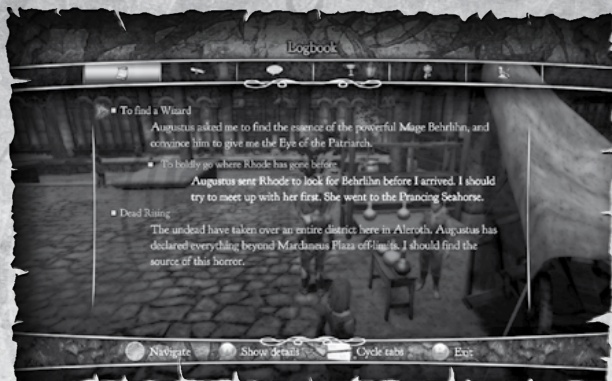
4. Statystyki przedmiotu handlarza i gracza

Możesz tu porównać przedmioty handlarza z twoimi, żeby przekonać się, czy są warte twojej ciężko zarobionej gotowizny.

Umiejętności

Na tej karcie znajduje się drzewko umiejętności. Gdy zdobędziesz punkty umiejętności, możesz na tej karcie wybierać nowe umiejętności lub rozwijać posiadane.

Dziennik



Zadania

Na tych kartach rejestrowane są wszystkie zadania, których się podejmiesz. Każde zadanie ma krótszy i dłuższy opis, dzięki czemu możesz szybko sprawdzić, co akurat jest do zrobienia, lub przeczytać dokładniejsze wyjaśnienie, jeśli zawiedzie cię pamięć.

Aktywne zadania

Tutaj możesz zapoznać się z obecnie aktywnymi zadaniami. Ludzie liczą na ciebie, więc nie ociągaj się!

Zakończone zadania

Tutaj znajduje się lista zakończonych zadań. Są one świadectwem dobrej roboty.

Dialogi

Na tej karcie znajduje się szczegółowy zapis każdej przeprowadzonej przez ciebie rozmowy. Rejestr dialogów w połączeniu z dziennikiem zadań powinien zagwarantować, że poradzisz sobie z każdą zagadką.

Trofea

Tutaj odnotowani są wszyscy zabici przeciwnicy, by można było przeglądać swoje dokonania z poczuciem satysfakcji.

Osiągnięcia

Tutaj odnotowane są wszystkie odblokowane osiągnięcia oraz te, które pozostały do odblokowania.

Rejestr walk

W rejestrze walk znajdują się szczegóły ostatniej walki, w której brał udział gracz.

WIEŻA BITEWNA

Wstęp

Jak gigantyczny kamienny pazur, nad Wyspą Strażnika góruje Wieża Bitewna, ogromna cytadela zbudowana przed wieloma wiekami przez Maxosa, Smoczego Maga. Była ona jego domem, pałacem, miejscem pracy i laboratorium, a w związku z tym miejscem niezliczonych niesamowitych eksperymentów. Wieża jest prawdziwym ośrodkiem potęgi i obiektem zazdrości wszystkich, którzy zabiegają o jej zdobycie, dzięki sali tronowej, w której Maxos mógł podnosić swych najbardziej sprawdzonych akolitów do rangi Smoczego Rycerza – wcześniej taką możliwość mieli tylko przedstawiciele prastarej smoczey rasy.

Wieża i jej właściciel długo opierali się upływowi czasu. Pewnego dnia Maxos zniknął, a dostęp do jego twierdzy został zamknięty potężnym zaklęciem, które nie powstrzymało jednak nikczemnego nekromanty Laikena. Około dwustu lat po zniknięciu Maxosa złamał on zaklęcie i przywłaszczył sobie Wieżę Bitewną. Gdyby jakimś poszukiwaczowi przygód udało się odebrać tę potężną budowlę z rąk Laikena, uzyskał on dostęp do jej wielu interesujących udogodnień:

Wieża Bitewna jest ośrodkiem, do którego możesz się w dowolnej chwili teleportować (gdy już przejdzie w twoje ręce) za pomocą wyjątkowego przedmiotu zwanego Smoczym Kamieniem. Co więcej, w wieży znajduje się wiele pomieszczeń, których opiekunowie świadczą różnego rodzaju usługi.

Sala tronowa i główna komnata

Sala tronowa i główna komnata stanowią serce Wieży Bitewnej. Masz w nich dostęp do wielu udogodnień.

Gońcy

Nie lubisz własnoręcznie wyszukiwać klejnotów, surowców lub ziół? Poślij swoich gońców! Ci lojalni słudzy będą wykonywać zadane przez ciebie prace i zbierać potrzebne materiały. Pamiętaj jednak, że w Rivellonie czyhają na nich te same niebezpieczeństwa co na ciebie. W związku z tym im gorzej będą wyposażeni, tym mniej uda im się zebrać i tym większe będzie ryzyko, że trafią w nieprzyjazną okolicę i wrócą ranni i z pustymi rękami.

Można jednak zwiększyć szanse powodzenia ich wypraw. Twój instruktor – przebywający na arenie ćwiczeń – może wyposażać ich w broń, która zwiększy ich skuteczność w walce, dzięki czemu osiągną lepsze wyniki, czyli więcej uda im się zebrać. Twój zaklinacz – znajdujący się na poziomie zaklinania – może wykuć dla nich zbroje, która zwiększy ich odporność na rany. Gdyby jednak odnieśli obrażenia w trakcie podróży, powiadom swojego alchemika, by ich wyleczył. Nie możesz wysłać gońców z nową misją, dopóki nie wyleczą się z ran.

Skarbiec

Jeśli w środku jakiegoś lochu skończy ci się miejsce w ekwipunku, nie przejmuj się tym zbytnio! Możesz za pomocą magii przesłać przedmioty do stojącej w głównej komnacie Wieży Bitewnej skrzyni, z której możesz je zabrać w dogodnej chwili.

Kapliczka podróżna

Umieszczona w głównej komnacie kapliczka podróżna może natychmiast przenieść cię do dowolnej kapliczki podróżnej odkrytej w świecie gry. Kliknij panel kapliczki podróżnej, a następnie wybierz punkt docelowy. Po wybraniu go twoja postać zostanie natychmiast przeniesiona w odpowiednie miejsce.

Iluzjonista

Iluzjonista może spełnić twoje życzenia dotyczące zmian wyglądu (zobacz „Tworzenie postaci”).

Poziomy

Krąg nekromancji

Na tym poziomie mistrz czarnej sztuki będzie zajmował się stworzeniem i modyfikacją twojego chowańca. Podczas podróży po Rivellon możesz zbierać kończyny zabitych przeciwników. Nekromanta poskłada z tych kończyn chowańca, którego moce będą zależeć od użytych składników. Możesz przywołać tego chowańca w trakcie walki za pomocą kryształowej czaszki, by służył ci jako sojusznik (zobacz „Chowaniec”). Możesz zmieniać głowę, tułów, nogi oraz ręce chowańca i sprawdzać, jaki wpływ mają te zmiany na umieszczone niżej współczynniki, dzięki czemu możesz wybrać najbardziej odpowiadający ci styl walki chowańca: walkę wręcz, walkę dystansową, walkę za pomocą magii lub ich połączenie.

Ogród alchemiczny

Ogród alchemiczny jest królestwem twojego alchemika. Ten osobnik zajmuje się rosnącymi w wieży ziołami i roślinami, z których warzy swoje mikstury. Oczywiście musisz dostarczać mu składniki i przepisy, jeśli chcesz, by rozszerzył swój asortyment.

Poziom zaklinania

Warsztat jest miejscem pracy twojego wynalazcy i zaklinacza. Temu wykwalifikowanemu rzemieślnikowi nieobca jest zarówno nauka, jak i magia. Przekonany, że dzięki temu ma rękach klucz do ogromnej potęgi, zaciera granice pomiędzy obiema dyscyplinami – dostraja swoje maszyny tak, by nadawały magiczne własności twoim przedmiotom.

Zaklinanie

Potężne bronie i zbroje mają miejsca na zaklęcia, które można wypełnić różnymi zaklęciami zwiększającymi moc tych przedmiotów.

Zdejmovanie zaklęć

Gdy na przedmiot nałożone zostanie zaklęcie, można je zdjąć i zastąpić innym. Pamiętaj jednak, że poprzednie zaklęcie zostanie utracone.

Arena ćwiczeń

Na poziomie instruktora możesz nabywać i ulepszać umiejętności pod okiem wytrawnego instruktora, który jest mistrzem zarówno sztuki walki, jak i magii.

Smoczy Kamień

Smoczy Kamień to wyjątkowy przedmiot, który umożliwia ci natychmiastową podróż na jeden z poziomów Wieży Bitewnej lub do sali tronowej oraz powrót do miejsca, w którym ostatnio go użyto.

OPCJE I USTAWIENIA

Dźwięk

Głośność efektów

Ustal głośność efektów dźwiękowych w grze.

Głośność muzyki

Ustal głośność muzyki w grze.

Głośność dialogów

Ustal głośność dialogów postaci niezależnych.

Sterowanie

Intensywność wibracji

Pozwala dostosować moc wibracji kontrolera Xbox 360.

Odwrocenie osi Y - chód

Pozwala odwrócić oś Y na czas gry w ludzkiej postaci.

Odwrocenie osi Y podczas lotu smoka

Pozwala odwrócić oś Y na czas gry w smoczej postaci.

Gra

Autopauza

Automatycznie zatrzymuje grę, gdy poziom twojej żywotności spadnie poniżej X procent. Przesuń suwak maksymalnie w lewo, żeby wyłączyć tę funkcję.

Obrażenia nad postacią

Wyświetla informacje o obrażeniach zadawanych każdym ciosem i otrzymywanych po każdym uderzeniu. Wyświetlają się one na krótko nad głową rannego.

Poziom trudności

Suwak pozwala dostosować stopień komplikacji gry. Dostępne są trzy ustawienia.

Jasność

Pozwala zmienić ustawienia jasności gry.

XBOX LIVE

Xbox LIVE® umożliwia dostęp do większej liczby gier, lepszej rozrywki i zabawy. Więcej informacji można znaleźć pod adresem www.xbox.com/live.

Połączenie

Aby korzystać z usługi Xbox LIVE, należy podłączyć konsolę Xbox 360 do sieci obsługującej szybkie połączenie internetowe i zarejestrować się w tej usłudze. Więcej informacji na temat połączenia i dostępności usługi Xbox LIVE w danym regionie można znaleźć na stronie internetowej pod adresem www.xbox.com/live/countries.

Ustawienia filtra rodzinnego

Łatwe i elastyczne narzędzie pozwala rodzicom i opiekunom decydować na podstawie oceny zawartości, do jakich gier mają dostęp młodszy gracze. Rodzice mogą ograniczyć dostęp do zawartości przeznaczonej dla dorosłych. Zdecyduj, z kim i w jaki sposób kontaktują się przez Internet członkowie rodziny za pośrednictwem usługi Xbox LIVE, i ogranicz czas spędzany na graniu. Więcej informacji można uzyskać pod adresem www.xbox.com/familysettings.

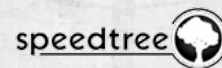
TWÓRCY GRY

©2010 Larian Studios i Focus Home Interactive. Wydawca: Focus Home Interactive na licencji Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios i ich odpowiednie loga są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Larian Studios. Focus, Focus Home Interactive i ich odpowiednie loga są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Focus Home Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne nazwy, znaki towarowe i loga należą do swych właścicieli.

PhysX™
by NVIDIA


Scaleform®

Powered by
Wwise®
audio pipeline solution



Fragmenty niniejszego programu zawarte na licencji © 2009 Emergent Game Technologies, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fragmenty niniejszego programu zawarte na licencji © 2009 Scaleform Corporation. Wszelkie prawa zastrzeżone. Fragmenty niniejszego programu wykorzystują technologię SpeedTree®RT (© 2009 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® to zarejestrowany znak towarowy Interactive Data Visualization, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Obsługiwane przez Wwise. © 2006–2009 Audiokinetic Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wykorzystuje PhysX firmy NVIDIA. Copyright © 2009 NVIDIA Corporation. Niniejszy program zawiera Autodesk® Kynapse®, własność Autodesk, Inc. © 2009, Autodesk, Inc. Autodesk i „Autodesk® Kynapse®” to zarejestrowane znaki towarowe lub znaki towarowe Autodesk, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.

Producent gry LARIAN STUDIOS

REŻYSER
Sven Vincke

GŁÓWNY PRODUCENT
Benoît Louzas

DYREKTOR ARTYSTYCZNY
Koen Van Mierlo

GŁÓWNI GRAFICY
Tristan Clarysse
Alex Van Ooteghem

GŁÓWNI ANIMATORZY
Thierry Van Gyseghem
Stijn Valkenborg

GŁÓWNY PROGRAMISTA
ROZGRYWKI
Mathieu Vanhove

GŁÓWNI PROGRAMIŚCI ENGINE'U
Bert Van Semmertier
Kenzo ter Elst

GŁÓWNY PROJEKTANT
Farhang Namdar

GŁÓWNY SCENARZYSTA
Jan Van Dosselaer

SZEF DZIAŁU
KONTROLI JAKOŚCI
Octaaf Fieremans

MUZYKA
Kirill Pokrovsky

DŹWIEK
Alex Otterlei
David Vink

PRODUKCJA GRY
Benoît Louzas

PROGRAMOWANIE ROZGRYWKI

Mathieu Vanhove
Jean-Sylvestre Zirani
Wim Vanherle
Xander Warnez
PROGRAMOWANIE ENGINE'U
Kenzo ter Elst
Bert Van Semmertier
Alex Vanden Abeele
Bert Peers
Ignace Saenen

PROGRAMOWANIE FLASH
Stijn Van Doorselaer

GRAFIKI KONCEPTUALNE
Koen Van Mierlo

GRAFIKI ŚRODOWISKOWE
André Taulien
Joachim Vleminckx
Jonathan Housieux
Marian Arnold
Tristan Clarysse
Wai Yeh Leung
Koen Van Mierlo
Alex Van Ooteghem
Guillaume Piette

GRAFIKI POSTACI
Frederic Lierman
Nicolas Collings
Wai Yeh Leung
Koen Van Mierlo

EFEKTY SPECJALNE
Guillaume Piette

INTERFEJS UŻYTKOWNIKA
Guillaume Piette
Koen Van Mierlo
Iva Müller

PROGRAMOWANIE INTERFEJSU
UŻYTKOWNIKA
Edgard De Smet
Ken Leroy

ANIMACJE GRY
Alex Van Ooteghem
Bram Van Rompaey
Reinout Swinnen
Stijn Valkenborg
Thierry Van Gyseghem

SEKWENCJE PRZERYWNIKOWE
Alex Van Ooteghem
Bram Van Rompaey
Joachim Vleminckx
Reinout Swinnen
Stijn Valkenborg
Thierry Van Gyseghem

ANIMACJE DIALOGÓW
Alex Van Ooteghem
Bram Van Rompaey
Reinout Swinnen
Stijn Valkenborg
Thierry Van Gyseghem
Wai Yeh Leung

PROJEKT DIALOGÓW
Felix Van Der Hallen
Goele Swenters
Cliff Laureys

PROJEKT GRY
Farhang Namdar
Axel Droxler
Jan Van Dosselaer
Sven Vincke

SKRYPTOWANIE GRY
Ken Leroy
Axel Droxler
Bert Stevens

TESTY WEWNĘTRZNE
Octaaf Fieremans
Stefan Vermeulen
David Walgrave
Davy Roelstraete
Robin Haudenhuyse

PROJEKT SIECIOWY
Lynn Vanbesien
David Walgrave

ZARZĄDZANIE BIUREM
Lynn Vanbesien

MENEDŻER DS. TREŚCI
I SPOŁECZNOŚCI
Lynn Vanbesien

WSPÓŁPRACA PRZY PRODUKCJI
GRY
Kirsty Tunesi
David Walgrave
PROGRAMOWANIE DODATKOWE
Sander Brandenburg
Kris Taeleman
Fabrice Lété
Sébastien Van Deun
Sven Vincke
Clément Oliva

DODATKOWE PROGRAMOWANIE
FLASH
Ken Leroy

DODATKOWE GRAFIKI
KONCEPTUALNE
Daniel Igarza (Ravegan)
Hugo Puzzuoli
Cliff Laureys

DODATKOWE GRAFIKI
ŚRODOWISKOWE
Tim Overvliet

WSPÓŁPRACA PROJEKTOWA
Joris Vervoort
Martijn Holtkamp
Djego Ibanez
Mark Brouwers
Paul van Eekelen
David Vink

DODATKOWA MUZYKA
Alex Otterlei

DODATKOWE DŹWIEKI
Björn Samyn
David Sampimon
Roman Kim

WSPÓŁPRACA SKRYPTOWA

Farhang Namdar
Jan Van Dosselaer
Sven Vincke
Martijn Holtkamp
Rhianna Pratchett
Damon Wilson
Jonathan Sonnst
David S. Freeman

Wydawca i dystrybutor

Focus Home Interactive

GLÓWNY ARCYMAG
Cédric Lagarrigue

KOSIARZE SNÓW
Olivier Macqueron
Thomas Barrau
Xavier Assémat
Vincent Teulé
Stanilas Mankowski

ŁOWCY SMOKÓW
Luc Heninger
Mohad Semlali
Nathalie Phung
Thierry Ching
Samuel Bagla
Amine Mimoun

MESMER
Marie-Caroline Le Vacon

HANDLARZE DUSZ
John Bert
Aline Janzekovic
Aurélié Rodrigues
Damien Mauric
Vincent Chataignier

ILUZJONIŚCI
François Weytens
Benjamin Papeau

TAJEMNI MAGOWIE
Jean-Michel Hellendorff

Stephan le Gac
Damien Duca
Jean-Joseph Garcia

SKRYBOWIE MROKU
Nathalie Jérémie
Linda Hanoun
Estelle Labastide
Mourad Dowlut-Mahomed
Rémi Wanesse
Kelly Figueira

ALCHEMIK
Deborah Bellangé

WIELKI WÓDZ
Jean-Pierre Bourdon

Studia zewnętrzne

AKTORZY MOTION CAPTURE
B.L.L. vzw (Belgische Improvisatie Liga)
Filip Leonard
Anneleen Aerts
Bram Van Rompaey

Firmy-podwykonawcy

RAVEGAN
Daniel Igarza
Fernando Calamari

3D BRIGADE HUNGARY INC.
PRODUCENT WYKONAWCZY
Tamas Daubner

PRODUCENT
Karoly Szoverfi

NADZÓR KONTROLI JAKOŚCI
Daniel Domokos

GRAFICY
Janos Antal
Gabor Balla
Gabor Bodnar
Csaba Borbely

Jozsef Bosnyak
Laszlo Farkas
Katalin Gerlei
Balint Jaczko
Tamas Kemenczei
Mark Kovacs
Attila Lazar
Nikoletta Lazar
Peter Orban
Gabor Szugyi
Tamas Radli
Gusztav Velicsek

Specjalne podziękowania:

Nasi oddani fani
Wszyscy twórcy stron fanowskich Divinity II
Val, Lara, Mattis i Alexandra
Robert i Josiane
Moja rodzina - Benoît, Cas and Sam, mój pies Bas oraz moje rybki - Koen, Kris, Lars i James
Tine, Frederik i Cato; za znoszenie nieobecności ich męża i ojca oraz zachęcanie go, żeby się nie poddawał
Britt i Elias, Joelle, Hugo, Pierre, Karina
Maja i Cara
Pozdrowienia i podziękowania dla graczy ze shrimprefuge.be
Sophie Leduc, William Laureys i Yolande Platon
Helen Gallez
Greet Schoubs, Benjamin Schrauwen, Johan Mellemans, Patrick Reyntens i moi rodzice
Tamara Brackman i Elisabeth Binon
Met dank aan Mauro
Isabelle i rodzina „Kie“, demoscena i przyjaciele
Dinge, Himesama, DJ Delicouz i The O-Meister
Leung Chuen Sing, Chow Siu Wah, Julien Meysmans
Moja ukochana Debbie de Boer, moja mama Sourour Eftekhazadeh, mój tata

Mohammad Ali Namdar
Shabahang Namdar, moja iguana SPIKE,
Mehrzad Karami, Wessel Mansveld, Felix Pearson, Ali Goreiffi
Marjan van Rompaey i pies Luna
Florence Delpit, Francis i Evelyne Droxler
Arnault Trussart
Pies Murphy
Koty Eliot i Sydney
Monique, André, Risa, Eveline
Koen Vermaanen
Filip Fastenaekels
Francois Masciopinto
Jon Bailey
Denise Schaar
Cécile Schneider
Nils Enkelmann
Robert Seifert
Philipp Sorensen
Stefan Kopinski
Alexander König
Specjalne podziękowania za wszystkie głosy duchów dla Alexandry Mores



©2010 Larian Studios i Focus Home Interactive. Wydawca: Focus Home Interactive na licencji Larian Studios. Divinity II, The Dragon Knight Saga, Larian Studios i ich odpowiednie loga są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Larian Studios.

Focus, Focus Home Interactive i ich odpowiednie loga są znakami towarowymi lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Focus Home Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne nazwy, znaki towarowe i loga należą do swych właścicieli.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE i logo Xbox są znakami towarowymi należącymi do grupy Microsoft i wykorzystywane są zgodnie z licencją firmy Microsoft.